Мастер кинжалов

Вариант архетипа плута

Мчась сквозь тёмную аллею, мужчина-полурослик, облачённый в серую кожу. Он знает, что за ним следят, и то и дело осторожно оглядывается назад. Быстро, словно молния, полурослик выхватил кинжал и метенул его в человека, закрывающего проход в аллею с мечом наголо. Тот хватается за руку и взвывает от боли, когда его оружие падает на брусчатку, выбитое умело брошенным кинжалом.

Гибкая табакси, одетая в воздушную белую рубашку, как ни в чём не бывало жонглирует кинжалами перед собравшейся на рыночной площади толпой. Неожиданно она метает один из кинжалов одновременно с ловкостью и силой. Нож, образуя серебряную полосу, промчался сквозь рынок и перебил кость бараньему окороку, который держал в руке стражник, собираясь перекусить. Стражник застыл в оцепенении, а толпа разразилась овациями, заполняя миску у ног умелой табакси медью и даже серебряными монетами,

По мере того, как кажущаяся цельной кирпичная кладки раскрывает тайный ход, из которого выходят закутанные в тёмную ткань охранники, женщина-человек, одетая в облегающую кожу, спокойно поднимает руки. Охранники приблизились, забирая всё имеющееся оружие, которое они могли найти после тщательного обыска, доведённого буквально до автоматизма. Только после того, как всё оружие было изъято, ей было разрешено войти в скрытую воровскую гильдию. И лишь женщина понимала, что несмотря на все свои усилия, охранники не нашли и никогда не найдут последние два спрятанных клинка.

В то время как многие используют кинжалы для выполнения задач или содействия убийствам, некоторые люди сосредотачиваются на том, чтобы узнать как обращаться со своими кинжалами настолько хорошо, чтобы сделать это своего рода искусством. Для этих мастеров кинжалов нож представляет собой множество инструментов, собранных в один универсальный инструмент, служащий как для развлечения, так и для несения смерти.

Достичь звания мастера кинжалов можно лишь через бескрайнее терпение и длительные тренировки, что делает мастеров спокойными, собранными индивидуумами. Сильные эмоции могут заставить клинок пролететь мимо цели, спокойны же профессионализм придёт рукам твёрдости. Посему мастера кинжалов знают когда стоит позаботиться о проблеме, а когда не нужно, выбирая то, на чём нужно сфокусироваться столь же быстро, как и летят их кинжалы.

Искусство клинка

Начиная с третьего уровня, вы постигаете мастерство обращению с кинжалами, граничащим с тем, чтобы стать искусством. Вы можете использовать кинжалы в качестве воровских инструментов. Помимо того, извлекание кинжала, скрытого на вас, больше не тре-

бует действия. В дополнение, когда вы держите два кинжала в руках, вы получаете те же преимущества, как и от боевого стиля «Сражение двумя оружиями» (Книга Игрока, стр.72)

Кроме того, вы получаете владение навыком выступления, или, если вы уже владете им, можете добавить к нему удвоенный бонус владения (как от Компетентности).

Хитрый бросок

Также на 3-ем уровне вы можете метать кинжалы с прекрасной точностью. Вы получаете преимущество на все броски атаки метательными кинжалами, сделанные для попадания в незакреплённые объекты.

Помимо этого, вы можете заменить одну из своих атак кинжалом, предоставляемых вашим действием атака или бонусным действием от Сражения двумя оружиями, на Хитрый бросок, который может быть как дальней, так и ближней атакой. Для выполнения хитрого броска цель должна держать объект или оружие в одной или двух руках. Совершите атаку как обычно против КД врага. В случае попадания, атака наносит половину урона(в том числе и от Скрытой Атаки, округляя вниз), а предмет падает на землю в 10 футах от цели в выбранном вами направлении.

Скрытый клинок

На 9-ом уровне вы узнаёте все лучшие способы держать оружие скрытым. У вас есть преимущество на все проверки Ловкости рук , совершаемые чтобы спрятать или скрыть кинжал.

Помимо того, после броска инициативы вы получаете преимущество на первый бросок атаки сделанной скрытым кинжалом, который был скрытым на момент начала вашего хода.

Бросок в даль

С 13 уровня ваша точность в метании клинков становится непревзойдённой. Удвойте нормальную и максимальную дальность ваших метательных кинжалов. Атаки, сделанные метательными кинжалами, игнорируют половинные укрытия и считают укрытия в три четверти как половинные укрытия.

Безупречная точность

С 17 уровня ваше владение кинжалами делает их столь же надёжными, сколь и смертоносными. раз в ход, если вы промахиваетесь атакой, используя кинжал, вы можете перебросить эту атаку.

Перевод: Kerantis
Вёрстка: FtZ, для Dungeons_ru

Credits:

Photoshop & design by /u/the_singular_anyone

Visit **Walrock Homebrew** for more!
http://walrock-homebrew.blogspot.com

Made with artwork under fair use for the purposes of not-for-profit illustration. If art has been used erroneously, contact me and I will modify this work.

Art by Joe Slucher, Snow Skadi, and Robert Mallinson

Thanks to the kind folks of reddit, /tg/, and tumblr, to /u/Smyris for their resource pack, and to /u/skybug12 for their Photoshop guide!